MILLEVAUX

Ta feuille de personnage

MON NOM :

Joué par :

MON PORTRAIT :

MILLEVAUX

Le monde est en RUINE
La FORÊT a tout envahi
L'OUBLI nous ronge
L'EMPRISE transforme les êtres et les choses
L'ÉGRÉGORE donne corps à nos peurs
Les HORLAS se tiennent tapis près de nous

MA CLASSE : BRUTE

SCORES :

- Physique : +1
- Social : Ø
- Mystique : -1

SAUVEGARDES :

- Physique : 11
- Sociale : 10
- Mystique : 9

POINTS DE VIE :

← Base : 1d6 + physique

Actuel :

Action = 1 dé à 20 faces + score contre sauvegarde adverse ou difficulté de 10

ÉQUIPEMENT :

L'Arbitre invente pour toi une arme. Peut-être que c'est un truc standard qui fait (1d6 + physique) dégâts, peut-être que c'est un truc un peu plus particulier.

CHOC MENTAL

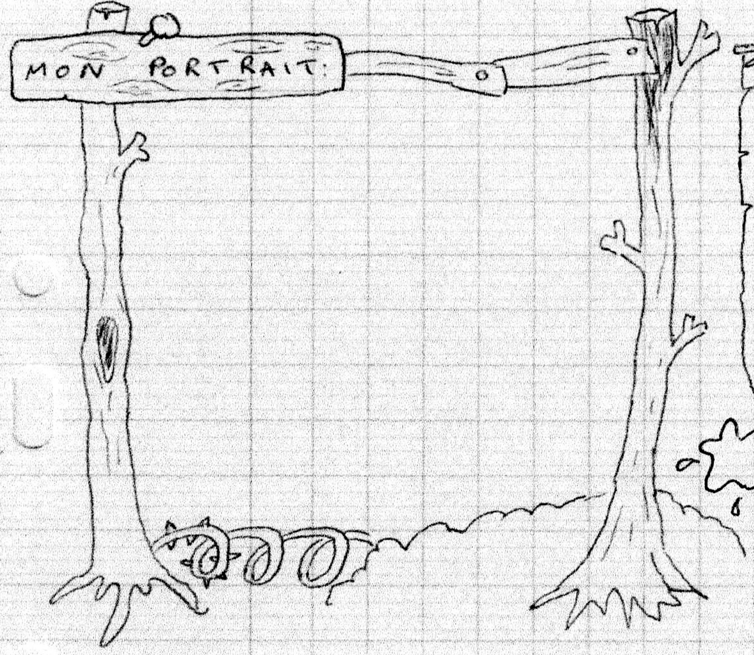
Quand tu tues un humain, un monstre ou un animal, tu n'encaisses PAS de choc mental.
À toi de voir si c'est parce que tu t'en tartines de tuer, ou parce que malgré tes scrupules, ton cerveau est immunisé à ce choc en retour.
Quand tu tues, tu récupères un SOUVENIR de ta victime.
(tape : Chartopia + Nervure + Souvenirs)

MILLEVAUX

Ta feuille de personnage

MON NOM:

Joué par :



MILLEVAUX

Le monde est en RUINE
La FORÊT a tout envahi
L'OUBLI nous ronge
L'EMPRISE transforme les êtres et les choses
L'ÉGRÉGORE donne corps à nos peurs
Les HORLAS se tiennent tapis près de nous

MA CLASSE:

SOIGNEÛTRE

SCORES:

- Physique : -1
- Social : +1
- Mystique : Ø

SAUVEGARDES:

- Physique : 9
- Sociale : 11
- Mystique : 10

POINTS DE VIE:

Base : 1d6-1 (la lose)

Actuel :

Action = 1 dé à 20 faces + score contre sauvegarde adverse ou difficulté de 10

ÉQUIPEMENT:

L'Arbitre invente pour toi une pièce d'équipement qui n'est ni une arme, ni un parchemin de sort... ni même un objet de soins. Il faut quand même que ce soit utile.

CHOC MENTAL

Quand tu tues un humain, un monstre ou un animal, tu perds 2 PV de choc mental ! Tu récupères aussi un SOUVENIR de ta victime

SOINS ET ASSASSINAT:

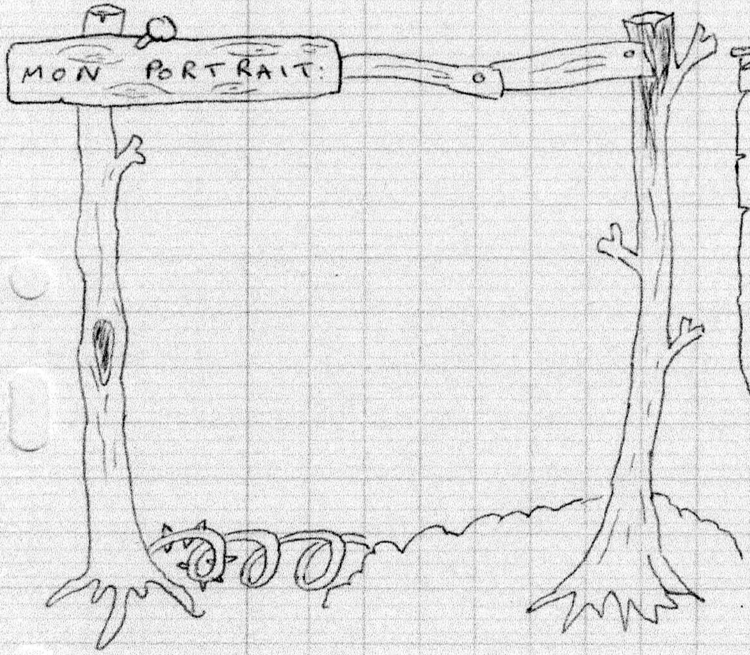
Soin sans matériel et rapide = guérit 1 PV
Soin appliqué, long, avec du matériel = guérit 1d6 PV
Soin par transfert d'énergie : rapide, guérit 1d6 PV, perte d'1 PV
Assassinat par négligence volontaire ou empoisonnement lors du soin : inflige 1d6 dégâts, SANS choc mental (mais gain SOUVENIR)

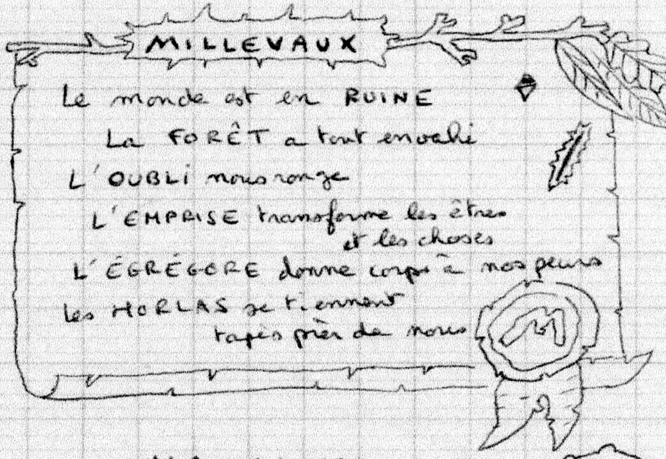
MILLEVAUX

Ta feuille de personnage

MON NOM:

Joué par:





MA CLASSE:

SORCELLISTE

SCORES:

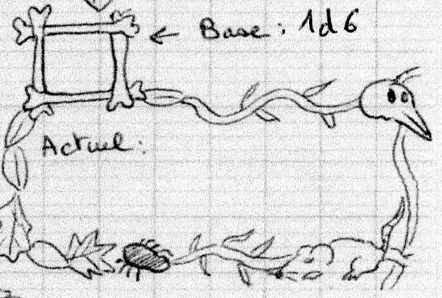
- Physique: ∅
- Social: -1
- Mystique: +1

SAUVEGARDES:

- Physique: 10
- Sociale: 9
- Mystique: 11

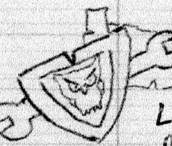
POINTS DE VIE:

← Base: 1d6



Actuel:

Action: 1 dé à 20 faces + score contre sauvegarde adverse ou difficulté de 10



ÉQUIPEMENT:

L'Arbitre invente pour toi un parchemin de sort, qui permet de faire quelque chose de plus puissant que ce que peuvent faire les Brutes ou les [redacted] Soigneutres, ou de différent, mais c'est difficile et/ou risqué.

Quand tu tues un humain, un monstre ou un animal, tu perds 1 PV de choc mental !

Tu récupères aussi un *souvenir* de ta victime

(tape: CHARTOPIA + NERVURE + SOUVENIRS)

Pour improviser / créer des aventures entières, taper: CHARTOPIA + COLLECTION + MILLEVAUX